

ціннісних орієнтацій фахівця, усвідомлення ним свого місця в суспільстві і розуміння світу навколо нього, відповідного стилю взаємодії з іншими людьми, загальної культури особистості, а також здібностей та можливостей до постійного вдосконалення власного творчого потенціалу.

#### Література:

1. Бермус А.Г. Проблемы и перспективы реализации компетентностного подхода в образовании / А.Г. Бермус // Интернет-журнал «Эйдос». – 2005. – (<http://eidos.ru/journal/htm>).
2. Байденко В.И. Компетентностный подход к проектированию государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (методологические и методические вопросы): Метод. пособие. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2005. – 114 с.
3. Компетентностный подход в педагогическом образовании / В.А. Козырева и др. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2004. – 392 с.
4. Лебедев О.Е. Компетентностный подход в образовании / О.Е. Лебедев // Школьные технологии. – 2004. – №5. – С. 3-12.
5. Маркова А.К. Психология профессионализма / А.К. Маркова. – М., 1996. – 308 с.
6. Татур Ю.Г. Компетентностный подход в описании результатов и проектировании стандартов высшего профессионального образования: Материалы ко второму заседанию методологического семинара. Авторская помощь. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004. – 16 с.
7. Хуторской А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты / А.В. Хуторской // Интернет-журнал «Эйдос». – 2002. – (<http://eidos.ru/journal/htm>).

*В статье представлено и кратко обоснованно влияние компетентностного подхода на повышение качества подготовки будущих специалистов. Рассмотрена профессиональная компетентность будущего специалиста как субъективное качество, которое проявляется в проектировании и реализации деятельности с учетом квалификационных требований.*

*The article presents a brief and reasonably influence Competence approach to improve the quality of training of future specialists. We consider the professional competence of future professionals as a subjective quality which is reflected in the design and implementation of activities, taking into account qualifications.*

УДК 378.147

Холмакова Ю. В.

#### КЛАСИФІКАЦІЇ ДІЛОВИХ ІГОР

*Статтю присвячено питанню класифікації ділових ігор. На основі аналізу різноманітних класифікацій російських дослідників зроблено загальну класифікацію, в якій ділові ігри поділяються за цілим рядом ознак, таких як: цільова направленість гри, широта тематичних рамок, імітовані області, рівень вільності прийняття рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікацій між учасниками, ступінь відкритості гри, комплексність використовуваної моделі, інструменти гри, форма її проведення та ін.*

**Постановка проблеми:** У сучасній педагогічній літературі класифікація ділових ігор є центральною проблематикою теорії ігрової діяльності. Незважаючи на те, що за останній час все більше і більше науковців присвячують свої праці проблематиці ігрового навчання, а саме використанню ділових ігор у навчальному процесі, у тому числі навіть і

для студентів окремих спеціальностей, і досі у класифікаціях різних дослідників є розбіжності.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій:** На даний час не існує універсального визначення терміну «ділова гра». Деякі науковці вважають її «процесом прийняття рішення» [3], інші називають діловою грою модель взаємодії людей у процесі досягнення деяких цілей економічного, політичного або престижного характеру [4], також існує бачення ділової гри як моделювання вибіркового аспекту конфліктної ситуації, яке виконується згідно з раніше визначеними правилами, даними та методиками. Російській дослідник К.В. Змієвська вважає, що ділова гра – це засіб роботи з моделлю, що закладена в її структурі [5]. Великий внесок у розробку класифікації ділових ігор зробили М.М. Бірштейн, В.Я. Платов, А.М. Смолкін, В.О. Трайнев, В.Я. Платов, А.П. Хачатурян, В.Б. Христенко, О.М. Смолкін, В.В. Хрипко, Є.О. Хруцький, Н.В. Борисова, Л.Б.Наумов, П.І. Підкасітий, Л.Н. Матросова та ін.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми:** Різні дослідники пропонують свою власну класифікацію ділових ігор, або спираються на якусь уже відому, тому на даний момент у педагогіці існує декілька варіантів класифікацій ігор такого типу. У нашому дослідженні ми розглядали найбільш цікаві, на наш погляд, дослідження російських науковців, намагаючись поєднати їх у загальну класифікацію.

**Формулювання цілей статті:** Узагальнення класифікацій ділових ігор, представлених російськими дослідниками.

**Виклад основного матеріалу:** Існує декілька класифікацій ділових ігор. Залежно від галузі свого дослідження, кожен дослідник бере за основу своєї класифікації ті властивості ділової гри, які його найбільш цікавлять, також дуже важливу роль грає розуміння дослідником самого поняття «ділова гра». У психологічному словнику дається наступне визначення: гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, в предметах науки та культури» [6, с. 106].

Н.В. Борисова виділяє наступні види ігор [2, с. 21-22]:

1. За ступенем відбиття контексту професійної діяльності:
  - а) контекстно-орієнтовані ігри, мета яких полягає в ігровій діяльності з підготовки спеціаліста без прямого зв'язку з професійною діяльністю;
  - б) непрямі контекстно-орієнтовані ігри, їх мета – квазіпрофесійна діяльність.
2. За функціональною спрямованістю:
  - а) досліджувальні бліц-ігри, учасники яких за певний час здійснюють перевірку гіпотез, пошук та накопичування даних, роблять висновки за результатами виконаної роботи;
  - б) дидактичні бліц-ігри, в яких вивчаються елементи теорії та практики діяльності спеціаліста;
  - в) рефлексивно-оцінювальні, що складаються з дослідницької діяльності, пошуку та реконструкції ускладнень, перенормування діяльності, оцінки процесу та результату;
  - г) діагностичні, в яких здійснюється діагностика діяльності, певної особи або групи з метою отримання значного результату;
  - д) мотиваційно-спонукальні, засобом яких формується інтерес, азарт, мотивація, а також потреба відносно діяльності, явища, інформації;
  - е) психотехнічні, завдяки яким здійснюється розвиток та вдосконалення вмінь спеціаліста у виконанні психотехнічних вправ та вправ на релаксацію, які є важливими в його професійній діяльності.

Всі ігротехнології з цієї класифікації є взаємопов'язаними. Жоден вид, узятий окремо, не забезпечує вирішення задач організації самостійної роботи студентів.

Також існує класифікація ділових ігор як методу активного навчання. Ігри розподіляють:

1. За функціональним призначенням (навчальні ділові ігри, виробничі, організаційно-діяльнісні, дослідницькі);
2. За ступенем реальності ігрової моделі (практичні, теоретичні);
3. За складністю ігрових процедур (прості та складні);
4. За способом обробки інформації (комп'ютерні);
5. За ступенем формалізації (формалізовані, неформалізовані);
6. За структурою учасників гри (однотипові, змішані);
7. За видом оцінки діяльності учасників ігрових груп (без оцінювання, з оцінюванням, з самооцінюванням);
8. За ступенем регламентації (з жорсткою регламентацією, м'які ігри).

Зрозуміло, що ділові ігри можна систематизувати за цілим рядом ознак, таких як: цільова направленість гри, широта тематичних рамок, імітовані області, рівень свободи прийняття рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікацій між учасниками, ступінь відкритості гри, комплексність використовуваної моделі, інструменти гри, форма її проведення та ін.

К.В. Змієвська пропонує наступну класифікацію ділових ігор, беручи до уваги всі вищевказані ознаки [5, с. 56]:

1. Серед ділових ігор залежно від їх функцій та цільової направленості виділяють:
  - навчальні (тренінгові) ділові ігри. Ігри такого типу є найпоширенішими і сприяють підготовці та підвищенню кваліфікації педагогічних кадрів;
  - ділові ігри для вирішення практичних завдань (наприклад, пошуку оптимальних рішень при інтенсифікації процесу навчання). Ігри такого типу використовуються для групової та індивідуальної підготовки рішень з урахуванням різноманіття варіантів рішення проблеми;
  - проектні ділові ігри. До них звертаються при проектуванні організаційних систем (організацій, їх структурних підрозділів та ін.) та їх змін. Дослідник вважає ці ігри достатньо складними у зв'язку з тим, що вони потребують високого рівня компетентності їх учасників;
  - пошукові ділові ігри. Використовуються для аналізу поведінки окремих спеціалістів або робочих колективів у залежності від зміни зовнішніх або внутрішніх умов їх діяльності. Пошукові ділові ігри моделюють конкретні ситуації за принципом «що буде, якщо ...», це дозволяє прогнозувати різноманітні варіанти змін.
2. За широтою тематичних рамок ділові ігри поділяються на:
  - комплексні, які передбачають обробку методів вирішення складного завдання в єдності його найважливіших аспектів, наприклад, імітація діяльності з розв'язання конфліктної ситуації;
  - часткові – вирішення окремого завдання, наприклад, гра з вивчення та порівняння ефективності колективної та індивідуальної діяльності студентів групи.
3. За ступенем свободи прийняття рішень та дій ігри поділяються на:
  - жорсткі, якщо гра припускає лише заздалегідь сплановані рішення та поведінкові моделі. Прийняття рішень в іграх такого типу обмежується вибором однієї з раніше запропонованих альтернатив;
  - м'які, коли діяльність учасників обмежується лише загальним сценарієм, в рамках якого гравці самі визначають послідовність своїх дій;
  - проміжні (напівжорсткі або напівм'які).
4. За ступенем невизначеності ситуації ділові ігри поділяються на:
  - детерміновані, для яких характерна визначена ситуація з заданими параметрами;
  - імовірні, які характеризуються невизначеністю ситуації, мінливістю багатьох її параметрів, що зумовлює можливість лише ймовірного оцінювання ситуації і прийняття рішень з певним ступенем ризику.
5. За характером комунікацій гравців ділові ігри поділяються на:

- інтерактивні, в яких залежність учасників один від одного є дуже важливою. Наприклад, ігри такого типу необхідні для імітації відносин конкуренції;

- неінтерактивні, в яких учасники діють самостійно, незалежно приймають рішення.

6. За галуззю використання:

- загальні ділові ігри моделюють діяльність всієї організаційної одиниці в конкретній ситуації, яка може змінюватися;

- функціональні ділові ігри слугують опрацюванню дій з виконання певної функції організації.

7. За відкритістю ділові ігри поділяються на:

- відкриті, які дозволяють контакти між учасниками, або спрямовані на колективне виконання завдань, наприклад, ігри типу «мозковий штурм»;

- закриті, які забороняють усілякі контакти.

8. За залежністю від використовуваних засобів та інструментів ігри поділяються на:

- мультимедійні або комп'ютерні;

- прості ігри.

9. За формою проведення ділові ігри поділяються на:

- дистанційні;

- стаціонарні.

К.В. Змієвська пропонує класифікувати дослідницькі ділові ігри за наявністю об'єкту імітації на імітаційні та неімітаційні [5, с. 54-62].

Неімітаційні ігри характеризуються зорієнтованістю на проблемність, інтенсифікація пошукового характеру самостійної роботи студентів, але водночас імітація реальних обставин в умовній ситуації є відсутньою. До неімітаційних ігор відносяться:

- інтелектуальні ігри, що стимулюють інтелектуально-творчі і пошукові здібності студентів. Ігри даного типу включають у себе створення проблемної ситуації, генерацію ідеї, аналіз, перевірку і вибір найкращих ідей;

- ігри-вправи, метою яких є формування і вдосконалення вмій та навичок, підвищення ефективності самостійної діяльності.

Сутність імітаційних ігор полягає у моделюванні реальних об'єктів та умов. Серед імітаційних ігор дослідник виділяє:

- рольові – у процесі організації самостійної роботи учасники, завдяки програванню певних ролей у вільній від ризику ситуації, виявляють свої професійно значущі риси, а також за допомогою керівника критично їх оцінюють, аналізують та знаходять шляхи вирішення проблеми;

- ситуативні, в яких об'єктом імітації виступає реальна ситуація, яка може виникнути у професійній діяльності. Її моделювання здійснюється за зразком конкретного навчального закладу (якщо мова йде про підготовку майбутніх викладачів, наприклад). Між студентами розподіляються ролі-посади і пропонуються завдання з аналізу проблемної ситуації та прийняття необхідних рішень;

- бліц-ігри – це різновид коротких імітаційних ігор, в яких учасники за певний час здійснюють перевірку гіпотез, пошук та накопичування даних, роблять висновки за результатами виконаної роботи. Бліц-іграм притаманна динаміка, зручність при включенні у структуру занять, адекватність особливостям організації самостійної роботи студентів.

**Висновки з даного дослідження:** Проблема класифікації ділових ігор є дуже актуальною. Інтерес до навчальних ділових ігор як методу навчання можна пояснити тим фактом, що вони реалізують задачу підготовки студентів до їх майбутньої професійної діяльності. Беручи до уваги весь спектр ознак, за якими характеризуються ділові ігри, можна зробити їх загальну класифікацію. Отже, ділові ігри поділяються на: навчальні, практичні, проектні, пошукові, часткові та комплексні, жорсткі та м'які, детерміновані та ймовірні, інтерактивні та неінтерактивні, загальні та функціональні, відкриті та закриті,

мультимедійні та прості, дистанційні та стаціонарні, імітаційні та неімітаційні, контекстно-орієнтовані та непрямі, досліджувальні, дидактичні, рефлексивно-оцінювальні, діагностичні, моваційно-спонукальні, психотехнічні.

**Перспективи подальших розвідок у даному напрямку:** Перспективами подальших розвідок вважаємо порівняння класифікацій ділових ігор російських, українських та закордонних (англійських та американських) дослідників з метою вибору типів ділових ігор, які можна використовувати під час занять із фахових дисциплін на філологічних спеціальностях.

#### **Література:**

1. Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры / Я. М. Бельчиков, М. М. Бирштейн. – Рига : Авотс, 1989. – 304с.
2. Борисова Н. В., Князев А. М. Дидактические условия использования игровых технологий в подготовке специалистов / Н. В. Борисова, А. М. Князев. – М. : Домодедово: ВПИК МВД России, 1999. – 59с.
3. Гидрович С. Р., Сыроежин И. М. Игровое моделирование экономических процессов (деловые игры) / С. Р. Гидрович, И. М. Сыроежин – М. : Экономика, 1976. – 116с.
4. Емельянов С. В., Бурков В. Н., Ивановский А. Г. – М., 1976. – 58с.
5. Змиевская Е. Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. – М., 2003. – 169с.: табл. – Библиогр.: с. 141-162.
6. Краткий психологический словарь. – М. : Политиздат, 1985. – 760с.

*Данная статья посвящена проблеме классификации деловых игр. На основе анализа различных классификаций, представленных российскими учёными нами выведена общая классификация, в которой деловые игры распределяются на основе целого комплекса их характеристик, таких как: целевая направленность, широта тематических рамок, области имитации, уровень свободы принятия решений, уровень неопределённости решений, характер общения между участниками, степень открытости игры, комплексность используемой модели, инструменты игры, её форма и т.д.*

*The following article is devoted to the problem of the business gaming classification. General classification is based on the different classifications of the Russian scientists. Business games are classified according to the different characteristics peculiar to them, such as: targeting, theme, imitational area, freedom of decision-making, level of uncertainty, character of communication between the participants, level of the game openness, complexity of the model used, instruments of the game, its form and so on.*

**УДК 37.046.16**

**Шаталова Л.И.**

### **УЧЕБНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ КАК СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*Навчальне проектування як завершальний етап підготовки фахівця професійної освіти орієнтований на розкриття ресурсного потенціалу особистості, має свої закони, закономірності та принципи, необхідні для становлення фахівця в умовах глобалізації та інтеграції російського суспільства та гідної життєдіяльності.*

**Постановка проблеми.** Совершенствование профессиональной подготовки специалиста – актуальная задача российского государства в новых социально – экономических условиях. Для ее решения требуются существенные нововведения в педагогической теории и практике. В связи с этим возникает потребность общества в изменении образовательной парадигмы, ориентированной на «качества человека» и